

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan pembahasan tentang Mengukur Kepuasan Responden *Game-Based Learning Wordwall* Sebagai Alternatif Alat Evaluasi Pemahaman Pembelajaran Ekonomi Pada Kelas X dan XI SMAN 5 Kota Jambi, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Mayoritas responden menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup tinggi terhadap penggunaan *game-based learning wordwall*. Responden merasa *wordwall* merupakan media yang menarik dan praktis dalam penggunaannya sehingga hal ini meningkatkan antusiasme responden dalam melaksanakan evaluasi pemahaman pembelajaran. Hal ini diperkuat juga oleh analisa statistik deskriptif yang menunjukkan kelas interval yang tinggi dengan Skor 71-94 yang diperoleh dari 113 atau 68,9% dari total responden yang ikut serta dalam kegiatan evaluasi pemahaman pembelajaran ekonomi. Sehingga menghasilkan persentase tingkat capaian responden (TCR) dengan nilai 76,72% yang dimana hal ini dapat diklasifikasikan pada kategori “Puas”. Selain daripada itu terdapat peningkatan interaksi antar peserta didik dalam pelaksanaannya sehingga hal ini menjaga kegiatan komunikasi & sosial di kelas tetap terjaga.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini, menandakan bahwa *game-based learning wordwall* dapat menjadi alternatif alat evaluasi pemahaman pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dibandingkan dengan *paper-based test* sebagai alat evaluasi pembelajaran sebelumnya. Penggunaan teknologi dalam evaluasi

pembelajaran tidak hanya relevan di abad 21 saja, namun juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan lebih menarik dalam pelaksanaannya.

Penggunaan *game-based learning wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajara juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi di SMA N 5 Kota Jambi. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa dapat menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Hal ini menunjukan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pemahaman pemelajaran ekonomi dapat membuat proses belajar lebih efektif dan juga menarik.

Selain itu adposi teknologi seperti *game-based learning wordwall* menuntut peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk perangkat digital dan koneksi internet yang memadai sebagai bentuk dukunga sekolah akan modernisasi pendidikan. Bukan hanya itu, pemangku kebijakan perlu juga mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan melalui investasi dan program pelatihan bagi guru. Hal seperti ini akan membuat inovasi seperti *game-based learning Wordwall* dapat diterapkan secara luas, efektif, dan semakin efisien.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi tersebut maka dapat diperoleh saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik mampu mengikuti kegiatan evaluasi peamahaman pembelajaran dengan sebaik baiknya. Dan juga siswa dituntut untuk selalu beradaptasi pada perkembangan zaman agar terhindar dari kesenjangan paham teknologi yang berada pada sekitarnya maupun yang akan diinovasikan oleh pendidiknya kelak.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu memberikan kegiatan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi siswa dan efektif serta efisien dalam pelaksanaannya. Seperti *game-based learning wordwall* yang meningkatkan interaksi antar siswa serta membantu mengelurakan potensi peserta didik dalam menguji pemahaman peserta didik, agar pendidik dapat mengetahui sebenar-benarnya perkembangan peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya yang akan meneliti dengan permasalahan serupa, maka disarankan untuk meneliti media ini di skala yang lebih luas, sehingga dapat mengetahui sudut pandang yang berbeda terhadap penerapan *game-based learning wordwall* ini.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat berguna untuk menambah pemahaman peneliti tentang kepuasan responden terhadap penggunaan *game-based learning Wordwall* di kelas X dan XI sebagai alternatif alat evaluasi pemahaman di SMA N 5 Kota Jambi.